

DIABLO™

关注 Blizzard:

WARCRAFT III

WarCraft® II : Battle.net®

Edition

StarCraft™

StarCraft™ Expansion Set:

Brood War™

Diablo™

奥美电子
A E C
www.aomeisoft.com

华中理工大学出版社

电话: (027) 87545504

奥美电子(武汉)有限公司

电话: (027) 85762513

E-mail: cdk@aomeisoft.com

http://www.aomeisoft.com



© 2000 Blizzard Entertainment. All rights reserved. Diablo, Blizzard Entertainment and Battle.net are trademarks or registered trademarks of Havas Interactive, Inc. and/or its wholly owned subsidiaries in the U.S. and/or other countries. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratory. All other trademarks are the property of their respective owners.

免费上
Battle.net
联网作战!

暗黑破坏神2



DIABLO™

暴雪公司版权所有，违者必究。

一份软件产品的说明书同时也是一份对于最终用户的协议书。您在使用该软件之前，必须接受这份最终用户协议。同时，您也只有在接受该协议之后，才能使用暴雪公司的在线游戏网络，即BATTLE.NET。

“星际争霸”以及“星际争霸之母巢之战”，还有“暗黑破坏神”、“BATTLE.NET”、“魔兽争霸”等都是由HAVAS互动公司所有的注册商标，其所有权受到美国及其它国家的法律保护。正如WINDOWS是微软公司，Pentium是英特尔公司，杜比和双D标志是杜比实验室所有的注册商标一样。

使用BINK影像，BINK游戏工具公司版权所有。

暴雪



《暗黑破坏神2》中文安装密码的说明：

《暗黑破坏神2》在简体中文操作系统中安装时，会出现提示输入中文密码的界面，请用户在空处输入“奥美电子”，然后按“确定”钮，根据提示再点击《暗黑破坏神2》的主安装界面，按自己的需求选择并安装游戏。

单机版用户安装号(CD-KEY): 7BMZ-KR7H-BPBV-2JDW

游戏开始

系统要求

计算机：“暗黑破坏神2”需要使用IBM-PC或者与其100%兼容的计算机，至少是PENTIUM -233或者更高性能的处理器。如果是单人游戏则需要32Mb以上的内存，而进行多人联网游戏则需要64Mb以上的内存才能获得令人满意的3D图形效果。

操作系统：用户必须使用WINDOWS95/98，WINDOWS NT4.0或者WINDOWS 2000(从本机硬盘启动)才能够进行“暗黑破坏神2”的游戏。

操作控制：需要一个键盘和一个微软兼容鼠标。“暗黑破坏神2”不支持游戏手柄或者是操纵杆的操作。

驱动器：至少4倍速光驱和650Mb(单人游戏)或者950Mb(多人联网游戏)硬盘空间。

显示：与DIRECTDRAW完全兼容的SVGA显卡，在用户的操作系统中必须安装有6.1版本或者更高的DIRECTX(在“暗黑破坏神2”的安装光盘中包含有DIRECTX 7.0A的安装程序)。“暗黑破坏神2”同时还支持与DIRECT 3D或者GLIDE API兼容的3D图形加速卡所能提供的各种增强的图像功能。为了使用这些功能，用户需要至少8MB的显示内存。

声音：“暗黑破坏神2”只能在与6.1或者更高版本的DIRECTX兼容的声卡中工作。要听到游戏音乐，用户必须设置自己的声卡播放数字音乐，同时还支持某些与EAX和EAX2兼容的声卡。

多人游戏联网：进入暴雪公司的在线游戏网络BATTLE.NET,用户的调制解调器必须是支持32位的，速率在28.8KBPS以上。多人游戏还可以在支持TCP/IP协议的局域网上进行。

安装游戏

将“暗黑破坏神2”的游戏光盘放入光驱中，如果用户的计算机能够自动运行，安装菜单将自动显示在屏幕上。在列表中选择“安装“暗黑破坏神2””就可以开始安装过程了，用户应该依照屏幕上的安装提示一步步的进行。在安装完毕之后，一个“暗黑破坏神2”的快捷方式将会自动添加到开始菜单上。

如果用户的计算机没有自动运行安装菜单，那么打开桌面上“我的电脑”图标，选择并打开光驱，双击“SETUP”图标，然后按照屏幕上的安装提示依次完成安装过程。

安装DIRECTX

确定“暗黑破坏神2”的光盘在光驱里，在进行安装的开始，“暗黑破坏神2”将自行检测计算机上是否安装有DIRECTX。如果计算机上的DIRECTX需要升级或者是进行第一次安装，程序将对用户提出要求，在没有DIRECTX的情况下，“暗黑破坏神2”将无法运行。所以我们建议用户安装6.1以上版本的DIRECTX以保证游戏的顺利运行。

如果您遇到有关“暗黑破坏神2”的问题，请您先看一下我们列举的常见问题及解答，如果这样不能解决您的问题，请您向我们寻求技术支持。

疑难解答

“暗黑破坏神2”需要在安装有6.1或者更高版本的DIRECTX并且显卡和声卡必须与DIRECTX兼容的环境下才能运行，在“暗黑破坏神2”的光盘里就载有DIRECTX7.0A的安装程序，用户可以在“暗黑破坏神2”的安装菜单里的选项中选择“安装DIRECT X7”安装。DIRECTX游戏的最常见的问题往往在于旧的声卡与显卡的驱动程序跟不上DIRECTX的版本的更新速度，解决的办法是向制造商寻求最新版本的驱动程序并重新安装声卡与显卡的驱动程序，用户可以在这张光盘上的HTML文件中找到一些常见问题的解答，点击安装菜单中的“常见问题”链接就可以进入这些文件。

问：我试图在WINDOWS2000下运行游戏“暗黑破坏神2”，但是系统不认识这张光盘？

答：在WINDOWS2000下，用户必须以管理员的身份登陆进入本地系统，才能够正确安装和运行“暗黑破坏神2”的游戏。

问：我在使用WINDOWS NT4.0,但是无法进行显示测试？

答：首先请确定是否已经安装了SERVICE PACK 的5.0版或者更高版本。用户可以在微软的主页上找到最新版本的SERVICE PACK 下载，网址是HTTP://SUPPORT.MICROSOFT.COM.

问：我在使用WINDOWS NT4.0,并且装有3D卡,但是在显示测试中没有功能选项以使用DIRECT 3D?

答：用户必须采用与GLIDE兼容的3D卡才能在WINDOWS NT4.0下使用3D模式，该操作系统不支持DIRECT 3D卡。

问：当我启动“暗黑破坏神2”游戏后没有任何图像？

答：这个问题往往来源于旧的或者不兼容GLIDE或DIRECTX程序。在游戏的过程中，“暗黑破坏神2”采用640×480的分辨率，在显示游戏菜单或者

BATTLE.NET菜单时采用800*600的分辨率,而有些显卡无法在两种分辨率之间自动转换。请先确定在操作系统中安装的显卡驱动程序的是最新的版本,还有对显示器的设置是否正确。

问:游戏虽然启动了,但是我却得到DIRECT SOUND错误、DIRECTDRAW错误、显示失败等?

答:这个问题来源于用户的操作系统中使用的DIRECT SOUND程序和DIRECTDRAW程序。解决这个问题的方法是向制造商寻求最新版本的与DIRECTX兼容的显卡驱动程序并安装。如果在此情况下问题还是得不到解决,用户可以寻求暴雪公司的在线技术支持HTTP://WWW.BLIZZARD.COM/SUPPORT。

问:我无法听到“暗黑破坏神2”的游戏音乐和音效?

答:请首先确定您的声卡是否与6.1版或者更高版本的DIRECTX兼容,不兼容的声卡是不能在“暗黑破坏神2”游戏中工作的。用户可以安装本光盘上载有的DIRECTX 7.0A的安装程序,或者向声卡的制造商寻求最新版本的驱动程序并安装。

问:在游戏中听不到声音或者只有重复的回声?

答:一般的解决办法是:寻求并安装最新版本的声卡驱动程序。用户也可以试着调整操作系统中的音响控制:打开“开始”菜单,在程序中选择“附件”中娱乐项下的“音量控制”,移动面板上的滑块进行调整。

问:为什么在启动“暗黑破坏神2”游戏后我只看到黑屏?

答:如果你的显卡驱动程序太旧或操作系统中的DIRECT X版本太旧,那么就会出现这种情况。您需要安装本光盘上在有的DIRECTX 7.0或者从显卡制造商获取并安装与新版DIRECTX兼容的驱动程序。建议安全安装,可解决此类问题。

问:“暗黑破坏神2”游戏是否能在CYRIX、M2、AMD、K6-2或者其它比PENTIUM 233 更高的处理器下运行?

答:可以,但如果是CYRIX芯片,则主频必须要在250MHZ以上。

问:我能否在我的低于233MHZ的系统中运行“暗黑破坏神2”游戏?

答:“暗黑破坏神2”最好在233MHZ以上的系统中运行,如果低于这一标准也可以运行,但无法得到正常的游戏效果与速度。

问:有没有办法可以在没有“暗黑破坏神2”的光盘的情况下进行完整的游戏?

答:不可能,在进行游戏的时候,用户必须将光盘放在光驱里。

问:在游戏的时候我的光驱忽快忽慢的转动,有时甚至会使系统的速度变慢?

答:在读取数据的时候光驱频繁的旋转的确会减慢系统的速度,因为光驱必须达到一定的速度才能从光盘中读取所需的信息,这经常会发生在用户在功能菜单中关掉游戏音乐和音效的时候,用户最好保持音乐与音效,即使将它们设置在很小的音量下。

问:我是否能将“暗黑破坏神2”游戏安装在经过压缩的驱动器上?

答:可以,但这并不是我们推荐的方式。

技术支持

奥美公司在以下的在线服务中提供最新信息, 软件更新、技术支持等等。

奥美电子(武汉)有限公司

奥美公司网址: www.aomeisoft.com

客户服务热线: (021)63601099-101

客户服务邮箱: E-mail: cdkey@aomeisoft.com

客户服务电话时间: 每个星期一到星期五的北京时间上午9点至下午5点(节假日除外)

在你寻求技术支援之前

如果遇到了问题, 在寻求技术支援之前请先查询“疑难解答”部分。我们每天会收到很多电话咨询, 你了解以下信息后可使你的查询更加有效。

我们技术支持的电话号码是(027)85836013, 北京分公司为(010)82657906转8001, 时间是星期一至星期五的北京时间上午9点至下午5点, 节假日除外。你在打电话时, 请务必准备一支笔和一张纸在手边, 最好能在你的计算机旁边。

游戏指导

需要预先知道的内容

常用术语的介绍: 在这本手册里可能会有一些术语的说法与您使用的不会一样, 我们将会对此首先进行介绍。由于游戏中大部分的活动都是通过鼠标进行操作的, 您必须掌握一些流畅的鼠标动作。“单击”和“左击”这两个词表示快速的按下又放开鼠标顶端左边的按钮, “右击”则表示快速的按下又放开鼠标顶端右边的按钮, “双击”表示快速的连续按下又放开鼠标顶端左边的按钮两次。许多现代的鼠标拥有更多的按钮, 在本手册稍后的部分我们将介绍如何设置这些鼠标的操作。

开始游戏

在将“暗黑破坏神2”游戏安装到您的计算机上以后(请参考本手册上启动一节), 确认该光盘位于您的光驱中, 如果您的计算机能够自动运行, 在您将光盘放入光驱之后, 屏幕上会自动出现一个游戏菜单。如果没有自动运行, 您可以打开我的电脑并双击光驱的图标, 找到SETUP程序并双击, 在游戏菜单出现后在功能选项列表中单击“PLAY DIABLO 2”就可以。

选择角色

进入游戏后, 单击“单人游戏”选项, 屏幕上会出现角色选择画面, 您可以在这里选择您以前在这里选择的角色。如果您是第一次进行这个游戏, 请选择新角色选项, 即单击“新角色”选项或者在该选项以高亮度显示的时候按下ENTER键, 这将使您进入创建角色的画面。首先从画面中选择您想扮演的角色。在画面中有五个不同的人围绕站在一堆篝火边供您选择, 每个人代表一种不同的角色或者种族, 每个角色都有各自的长处和弱点, 并且拥有各自不同的技能, 我们将在角色介绍一节中为您详细介绍。现在我们选择亚马逊女战士——单击远处左边的穿着皮甲的浅肤色女武士, 她将向您走近。这时您将被要求输入角色的名字, 在您键入了名字后, 按下ENTER键或者单击OK按钮, 名字就会被记录下来了。

注意: 您输入的名字最好使用从A到Z这26个字母, 长度在2到15个字符之间, 您也可以使用符号“-”与“_”, 但是不能放在名字的开头或末尾, 只能放在名字的中间。不允许使用空格、数字或者其它符号。



进入游戏

当你进入游戏,你会发现你的新角色站在一个野营地的中间,旁边还有一位盲眼修女,你最初见到的四个地方合起来就是游戏中的城镇,在这里,没有什么能够伤害你,你也不能在这里伤害别人。

在进入游戏的画面中,会出现一个使用帮助的快捷选项。单击帮助按钮可以打开帮助画面,画面里将会告诉你下方面板中所有的各个按钮的用法以及重要的快捷键。当你熟悉这一切之后,单击该画面右上角的关闭按钮就可以关闭这个画面了。(在任何时候想要看到帮助画面,按下H键就可以了)。

关闭帮助画面以后,一个穿着蓝衣服的人将向你走来,他的头上悬着一个黄色的圆球样的东西,象是一个感叹号。他的名字叫沃瑞夫,而那个感叹号的一点则表示他有重要的事情要告诉你,在游戏中你可以与之交谈和相互作用(与战斗不同)的角色,称为电脑角色,简称为NPC。在你进行这个游戏的时候,他们会向你提供重要的信息与服务。

单击沃瑞夫,你的亚马逊女战士会走近他,他将告诉你在这片地区最近发生的事情,注意他所告诉你的事情(如果你已经玩过,可以按下ESC或者空格键忽略与NPC的对话)。

当沃瑞夫的话讲完了,再单击他,在他的身边会出现一个小的菜单。这种是作用菜单,在整个游戏中从这儿你可以获取NPC要告诉你的信息和服务。花点儿时间研究一下这类菜单,熟悉每个选项所代表的意义对你的游戏过程会有很大的帮助。听从沃瑞夫的建议,你去找阿卡瑞谈话。

接受任务和使用自动地图

因为阿卡瑞并不会马上出现在附近,使用你的自动地图去找到她。单击小面板上的自动地图按钮或者按下TAB键,打开自动地图,小面板就是面板上方、画面下方正中间的那一组金色的按钮(它的功能我们将在以后的章节里详细叙述)。而你第二次按下这个按钮或者再按一次TAB键就可以关掉自动地图,或者按下ESC或空格键也可以。

自动地图打开后,会以半透明的方式浮现在实景上方显示出城镇的地形,并显示出角色曾经到过的地方。地图中间绿色的X表示角色的位置,所有白色的XS表示NPC的位置,并在一旁简短的标出了其姓名。选择标有阿卡瑞的名字的X,单击你想要你的角色到达的位置,就可以让你的角色走向那儿。你也

可以按下鼠标左键不放置于你希望你的角色前往的方向上,角色就会不断的沿着这个方向上走下去,直到你放开左键。当你走近阿卡瑞后,单击她,听她所说的话。

在她说完以后,在游戏画面的左下角会出现一个任务图标,表示阿卡瑞给了你一个任务。这个图标在你接受任务后就会一直存在,直到你经历了相应的主要事件并完成了任务之后才会消失,任务是“暗黑破坏神2”的故事展开后发生的种种事件,在完成这些任务的过程中,玩家就可以一步步的揭开故事的神秘面纱。任务可以在NPC那里获得,有时也会在冒险的过程中通过偶然事件触发。

单击任务图标可以打开任务栏,其中记录着你所接受的所有任务,当前的任务状态,哪些任务已经完成还有哪些任务正在进行中。在任何时候单击小面板上的任务按钮或按下Q键都可以打开任务栏,再次单击任务按钮或按下Q键以及ESC键和空格键就可以将其关闭。

冒险生涯

现在你接受了新的任务,是去完成它的时候了。再次打开自动地图,找到营地围墙的缺口,走向它直到走进营地的大门。当角色走过大门之后,你可以看到她摆出了一幅戒备的姿势,面板上的动作图标也不再显得是红色,表示它们现在已经可以使用了。你现在已经离开了城镇这块安全地带。小心!你现在是在一块危机四伏的领域里。

注意不要让你在周围游荡的怪兽们打你个措手不及。让我们一起开始战斗!亚马逊女战士在一开始除了标枪没有其它的武器,她既可以用它进行近身肉搏,也可以用它进行远距离攻击。

近身肉搏

在城镇外的地方行进直到你遭遇到怪兽(往往很快就能遇到)。现在,将鼠标指针移到你想要攻击的怪兽的身上。怪兽将会变亮,同时在屏幕的上方会显示出有关它的一些信息。这样你就能知道到底你瞄准的是什么怪兽进行攻击。瞄准怪兽以后在它身上按下左键不放,角色会接近它并开始攻击,直到它死亡或者你放开左键为止。

远程攻击

消灭了这个怪兽,移开鼠标。你可以使用位于面板两边的动作按钮改变左

右键所代表的动作。单击投掷按钮就可以运用亚马逊女战士的投掷技巧了。现在,找到并瞄准另一个怪兽。这次先按住SHIFT键,然后单击怪兽,角色会站好向它投出标枪。注意有时投出标枪后,亚马逊女战士会站着不动而怪兽仍会向她接近,所以在投掷前最好让她与目标保持一个安全距离。另外还要记住,武器投出后就不能收回了——所以你要保证角色的标枪的供应。

当你伤害了一个怪兽,在它名字下的红色横条将会缩短,让你看到你给它造成的是什么的伤害。在游戏的过程中不同的角色会发展出不同的各种技能。许多技能都会增加你攻击的方式(在本手册中都有介绍),在这里我们就先讲一讲基本的攻击方式。

金银财宝

怪兽死亡后,往往会扔出某个物品。要捡起它们只需要单击它们,角色就会走向并拾起这些物品,比如武器或盔甲。如果你的角色身上还没有装备这类物品,它们就会自动的装备到角色身上。物品还可以在柜子、木桶、瓶子或其它的隐藏地点中找到,所以你最好单击一下它们以寻找这些物品。但要注意!有的容器可能是一个机关或陷阱,但会有特殊的声音以警告你会受到的伤害。有些柜子则是锁着的,需要你先找到钥匙。你可以在你的冒险过程中或者是城镇中的NPC那里找到钥匙。

死亡

在“暗黑破坏神2”游戏中,和真实的一样,有生必有死,死亡是你应该极力避免的事情。游戏中当你的生命值降到0的时候,就意味着你已经死亡。而一旦死亡,你身上的金钱和装备会遗失一空,屏幕上会出现有关你死亡的信息,同时会要求你按下ESC键。

按下ESC键,你会回到城镇中重新开始。然而你还有一具尸体仍然留在你死亡的位置。你应该走回你死亡的地点,这样才能捡回你死亡时遗失的武器装备和金钱。当你找到了你的尸体(在你靠近了你的尸体的时候,自动地图上会用一个紫色的X表示它),单击你遗失的物品会将它们重新装备并带走。在一切妥当之后,就是你去向那些置你于死地的怪兽们报仇的时候了,但是这一次一定要比上次更加小心了。

如果你的尸体位于一个很难接近的危险地带或者你弄不清它在那儿,你可以很简单的退出游戏再重新进入。这样,你的尸体和你遗失的物品都会出现在

城镇中你的出发点的附近,但是在你死之前所有的金钱就不会再有了。

你现在已经掌握了游戏的最基本的操作方法,现在,你可以独自去开始你的冒险生涯了。祝你好运!

游戏菜单

主菜单

如果你是第一次开始“暗黑破坏神2”的游戏,在游戏的开始会为你演示暴雪公司的标志画面,然后会播放游戏的第一部分的动画,在显示了“暗黑破坏神2”的标题画面以后,出现在你面前的就是主菜单了。

主菜单包括了以下这些选项:

单人游戏(Single Player)——选择该选项就会开始新的单人游戏;

BATTLE.NET——该选项将你带到BATTLE.NET的世界开始游戏;

多人游戏(Other Multi-Player)——选择该选项可以在BATTLE.NET上或者在支持TCP/IP协议的局域网上进行多人联网游戏(参见多人联网游戏一节);

制作(Credits)——在该选项中会告诉你有关本游戏制作的一些情况;

动画欣赏(Cinematics)——选择它就能使你欣赏到你已经完成的游戏的各个部分的动画;

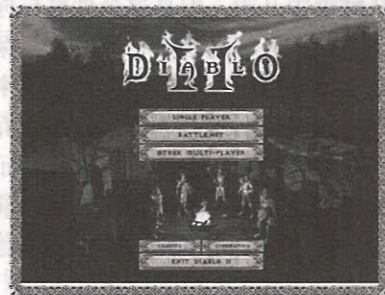
退出(Exit Diablo II)——当你不想在进行游戏时,选择它退出游戏并返回桌面。

游戏功能菜单

当游戏正在进行时,你可以通过功能菜单获得某些功能,单击小面板上的菜单按钮或按下ESC键就可以打开该菜单。在单人游戏中,激活功能菜单的同时也会使游戏暂停。在这个菜单里,你可以调整游戏的显示、声音、自动地图及控制的设置,也可以使你退出当前游戏回到主菜单。

激活功能菜单你可以看到以下选项:

功能(Options)——单击功能可以使你能进入调整游戏的显示、声音、自动



地图及控制设置的子菜单,在本节最后有对其的详细介绍。

存盘退出(Save and Exit Game)——在单人游戏中这项可以使你将当前游戏存盘并退回到主菜单,而在BATTLE.NET联网游戏中则使你退回到BATTLE.NET的聊天室。在“暗黑破坏神2”游戏中,你不需要经常的存盘,因为游戏会为你定期自动存盘,以及在你退出游戏时也会自动的存盘。存盘的内容包括你的角色的各项信息,包括他的任务、各项值、携带和装备的物品,以及当时角色、怪兽和落在地上的物品的位置。这样当你以相同的角色再重新进入游戏的时候,你将从城镇中开始,但是这个世界与你当时离开时相比没有其它的变化。

在多人联网游戏中,仅仅会保存你的角色本身的各项值和他携带的物品,而不会将当时世界的情况储存下来。当你以这个角色再次进入多人游戏时,在你的面前又会展开一个暂新的世界。

如果你在死亡后退出游戏,而并没有找到你的尸体,那么在你回到游戏的时候,会发现你的尸体以及死亡前携带的物品会放在城镇中离你不远的位置。

当你在BATTLE.NET上进行游戏的时候,你的角色的信息储存在暴雪的服务器上,而不是在你的计算机里。除此之外都会储存在你自己的计算机里。回到游戏这个选项将关闭功能菜单。

功能

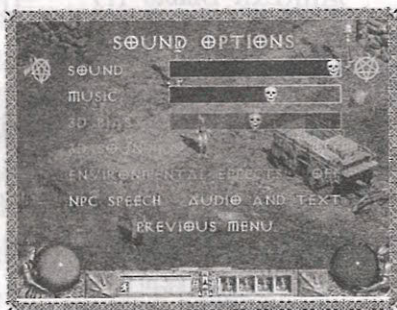
在这个子菜单里,你可以对“暗黑破坏神2”游戏的许多设置进行调整。但是如果你的计算机对某项设置不支持,你也无法对它进行调整。

声音

声音(Sound)——声音滑块用来调整整个音量。向右移是加大音量,向左移是减小。

音乐(Music)——同样,通过移动滑块来调整背景音乐的音量大小。

3D音量(3D Bias)——如果你的声卡



支持3D音效,你可以移动这个滑块调整2D与3D声音音量之间的平衡。将滑块移到中间的右边增加3D的音量,如战斗时的音效,人物间的对话等;将滑块移到中间的左边可以增加2D的音量,如音乐和风雷之声。

3D音效(3D Sound)——如果你的声卡支持3D音效,在这里可以选择是否打开3D音效。

环绕效果(Environmental Effects)——如果你的声卡支持EAX或EAX2,你可以用这个开关打开或关闭环绕效果。如果你的声卡不支持,这一项将为灰色。

NPC对话(NPC Speech)——有三个选项:播放,显示,播放及显示。可以单击它,或者在已经选定它的时候按ENTER键以改变它的选择。播放指在对话时播放声音,显示是指在对话时在屏幕上显示对话的内容,播放和显示指两者同时进行。

上一层菜单(Previous Menu)——回到上一层的功能菜单。

显示功能

亮度(Lighting Quality)——亮度只有三个级别的设置:低、中、高。设置到高时屏幕是最亮的。

混合阴影(Blended Shadows)——开启这个选项会使阴影显出半透明状。

透视(Perspective)——只有在装有与DIRECT3D或GLIDE兼容的3D图形加速卡时才可用。透视模式增加了游戏画面中的视差滚动效果,使画面更加的具有立体感。

灰度(Gamma)——灰度滑块用来调整游戏中整个画面的亮度和对比度。它的初始设置对于大多数的显卡都是可用的,如果画面太暗,可以移动滑块使它亮起来。

上一层菜单(Previous Menu)——回到上一层的功能菜单。

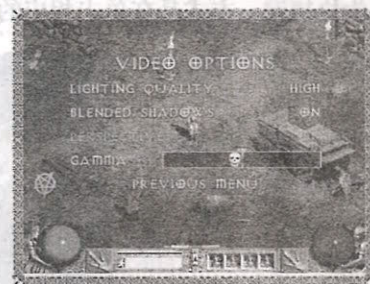
注意:如果想要在你的计算机上获得最快的图像效果,请按下列设置显示功能子菜单:

亮度(LIGHTING QUALITY): 低。

混合阴影(BLENDED SHADOWS): 关。

透视(PERSPECTIVE): 关。

自动地图设置



衰减——将这一项设置在中间,将使自动地图上角色附近的地区更加的透明,将这一项设置为任意将使整个的自动地图显得更透明。在游戏过程中任何时候按下F10键就可以调整这项设置。

中心——当这项设置为“开”的时候,每次重新打开自动地图,地图将会以角色的位置置于屏幕中间。按下F9键也可以将地图自动置于中间。

显示盟友——将这一项设置为“关”,则自动地图上将不显示同盟的其它角色的位置(包括其它的同阵营的玩家、召唤出的生物、受雇者等)。任何时候按下F11将在自动地图上显示同阵营的玩家的位置和姓名。

上一层菜单——回到上一层的功能菜单。

控制设置

这个画面重新设置游戏中的快捷键和控制方式,你也可以用它搞清楚哪些当前是设置的各项命令的快捷键。

为了设置某个命令的快捷键,将鼠标指针移到该命令的上方单击使其以高亮度显示,然后按下新的快捷键。这样你可以为各项命令在键盘上任意设置快捷键。在设置好以后,单击屏幕上菜单右下角的接受就可以了。

注意:如果你的鼠标有多余两个的按钮,你也可以将多余的鼠标按钮设置为快捷键。方式是在单击相应的命令使其以高亮度显示后按下那个鼠标按钮。



控制说明

游戏面板

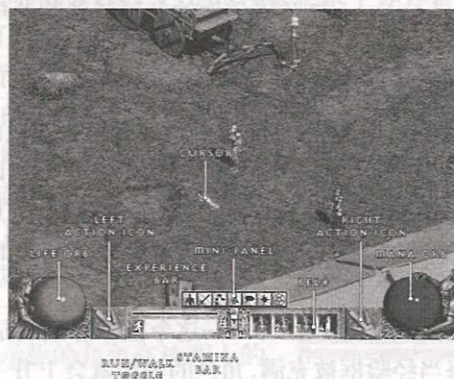
在屏幕上方的区域的称为游戏区域,在这个区域里显示出角色和在他视线所能及的范围内的环境、生物、物品。

而屏幕下方的区域就称为游戏面板,它的作用就在于显示游戏中重要的信息和有关角色的信息,以及提供对角色的各种控制和操作。

要使用面板提供的各项功能,只需要单击相应的按钮。如果想知道有关这些按钮的更多的信息,可以将鼠标指针移到该按钮上不动,过一会儿就会跳出一段简短的说明。

面板包括了以下几个组成部分:

生命球(Life Orb)——在屏幕左下角的红色圆球代表角色的生命。在游戏中生命的多少以一定的数量来显示,当这个数值下降到0的时候就意味着角色的死亡。



生命无法自行恢复。只有在喝下生命药水,或者使用特殊的技能,或者拜访某个具有医疗能力的NPC的时候才能够恢复。你还可以在游戏的过程中发现一些可以用来恢复生命的物品。

魔力球(Mana Orb)——位于屏幕的右下角,代表角色的魔力,或者说能量。当魔力用完后,角色就不能再使用魔法而只能使用基本的技能。魔力会随着时间的过去而逐渐自动恢复,最终重新充满魔力球。

左边和右边的行动图标(Left and Right Action Icons)——角色可以搏

斗、使用魔法、或运用特殊技能以及进行其它的一些行为。按下鼠标的左键和右键,你就可以进行这些行动。你可以设置鼠标的左键和右键代表不同的行为,屏幕上左右两边的行动图标分别代表左右键所代表的行为。单击行动图标,屏幕上会弹出一个小菜单,在菜单中单击某个行为的图标就可以将相应的鼠标按钮设置为相应的行为。

小面板(The Mini-pancl)——在面板的中间还有一块小面板。小面板上的一排按钮可以使你知道更多有关游戏和角色的信息或者使用各种物品。你可以通过面板中间的小面板按钮选择是否打开小面板。小面板上的按钮有:

角色(Character)——开启显示角色的各项属性的画面。

物品(Inventory)——显示角色的行囊中携带的物品。

技能(Skill Tree)——以树状的形式显示角色拥有的各项技能。

玩家(Party Menu)——告诉你在当前的游戏世界中的所有玩家。

自动地图(Automap)——打开或者关闭自动地图。

消息栏(Message Log)——显示游戏曾发给你的信息。

任务栏(Quest Log)——打开显示你的各项任务的菜单。

功能菜单(Game Menu)——在游戏中打开功能菜单。

在看玩了以上的介绍后,请参考手册中相关的章节。

腰带(The Belt)——中间的一排四个小方框代表角色的腰带。你可以将能喝的药水或马上可以使用的卷轴如回城、鉴定等放在里面以便快速使用。在游戏中你可以找到更好的腰带,这样你就可以同时在腰带上放上更多的物品。当你得到一条这样的腰带,你可以将鼠标指针移到腰带其余的口上打开或则关闭它,按“ ”键也可以。

经验框(The Experience Bar)——这个框里容纳的是角色在与怪兽的战斗中获得的经验,每当经验框被充满,角色的等级就会上升一级而经验框又会被清空。将鼠标指针在经验框上方,屏幕上就会弹出一个框告诉你现在的经验值有多少,还需要多少的经验值才能晋升下一级。

耐力框和走/跑按钮(The Stamina Bar and the Run/Walk Button)——单击走/跑按钮使你的角色的移动方式在走和跑之间切换。但是在跑动的过程中需要消耗耐力。耐力框里显示着角色还有多少的耐力,当角色的耐力用完,角色就不能再跑动而只能走动,直到随着时间的过去,耐力又重新蓄积起来为止。

移动

在游戏的世界里让角色移动是最基本的操作:单击游戏画面里你想要角色前往的目标或者将鼠标指针移到你希望角色前往的方向上按住左键不放,角色就会按照你的指令移动。随着角色的移动,游戏的画面始终以角色的位置为中心滚动,并且不断的显示出角色的视野范围之内的环境、生物和物品。

跑动

相对于你的角色的正常的移动速度,跑动是一种快速的移动方法。只要在用鼠标指挥角色移动的同时,角色就会以跑动的方式移动。或者单击走/跑按钮或按R键切换角色的移动方式。

只有在角色还有耐力的情况下他才能跑动。耐力框中显示出角色的耐力的多少,以及在跑动的过程中耐力的消耗的速度。在缓慢走动的时候,耐力可以逐渐的恢复。

自动地图

在你游历这个世界的时候,自动地图会记录下你你曾见到过的地方的环境。地图还会记下可怕的生物的位置,帮助你更安全的游历这个世界。

单击小面板中自动地图的图标或者按TAB键都可以打开地图。地图以半透明的状态浮现在游戏画面的上方。在地图中你可以看出你曾经到过和没有到过的地方。地图上还会有一些其它的标志有着自己的特殊含义:

绿色X——表示你的角色在地图上的位置。其它的线条表示周围的环境。

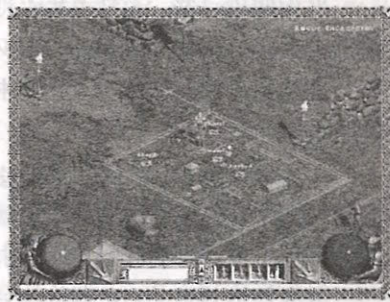
白色X——这指的是你可以与之相互作用的NPC、城镇居民、其它友好的角色。

红色X——在多人联网游戏中与你并非盟友关系的其它的玩家的角色。

高亮度绿色X——在多人联网游戏中与你是盟友关系的其它的玩家的角色。

暗绿色X——这是指与受你雇用或与你为盟友关系的其他生物。

紫色X——如果你曾经死过,那就是指你的尸体所在。



黄色X——它标示出魔法门的位置，从这儿你可以被传送到另一个地方，比如说回城魔法门。

你可以用键盘上方向键的滚动自动地图以显示其它的地方，按下F9地图又会回到以角色位置为中心的地方。

单击自动地图图标或按TAB键可以在自动地图的打开与关闭之间切换。你可以用空格键关闭任何在游戏画面上打开的小屏幕。

近身肉搏

在游戏世界里将鼠标移到某个怪兽身上单击就意味着让你的角色向它发动攻击。如果你设置的左键代表近身肉搏，你的角色会逼近怪兽并向它攻击。注意当你将鼠标指针移动到怪兽的身上时，在游戏画面的上方会出现表示怪兽生命生命框。同时在怪兽的名字下还有对怪兽的简短说明。

在怪兽的身上按住左键不放，就可以持续的攻击它（如果右键的行动图标设置了适当的技能也可以用右键）。这样你的角色就锁定了这个怪兽，并将一直攻击它直到它死亡，或者松开鼠标按钮为止。

远程攻击

当你使用弓箭、飞刀或其它投掷性武器的时候，你也许会希望角色站住不动投出武器，这时按下SHIFT键不放，角色就会在攻击敌人的时候站住不动。这个操作在进行其它的行动时同样有效，比如搏击、施放魔法等。

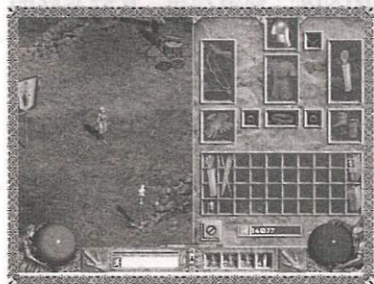
使用物品

在这个世界里，将鼠标指针移到物品或其它物体上，它们将会以高亮度显示，这时单击左键就可以拾起物品或作用于物体。这样你可以打开门、没有锁的柜子、与城镇居民对话、或拾起地面上的物品。

每次你拾到物品，它们总是会被放入角色的行囊。在任何时候按下小面板中的物品按钮或键盘上的I键就可以打开行囊。物品栏将占去半边的游戏画面，但要注意此时游戏仍在继续没有暂停。

物品栏上方的几个大的方框代表角色身上可以装备物品的位置。下面的方框分为许多的小格，表示角色的行囊和它的容量。

如果你拾到了可以装备的物品而角色身上可以装备此类物品的位置是空的，那么这件物品将会被自动装备上去。举个例子：如果你的角色身上没有戴头盔，而你正好拾到



了一个，那么这顶头盔马上将会被戴在头上。

角色身上可以安放物品的位置包括：

头——这里可以戴上帽子、头盔、王冠等等。

身上——身上穿上衣服或者铠甲可以让你的角色获得更好的防护。

右臂——你可以用右手拿起弓、剑等武器。

左臂——一般会拿着盾，但如果你的右手拿着需要双手共持的武器或者弓，那么在这个框内会用浅颜色显示这件武器，而不能再拿任何东西。

但是野蛮人有点例外，他的左手上可以拿着第二件武器。

手——手上可以戴上手套以增加角色的防护力。

腰——腰带可以作为你携带药水或卷轴的地方，同时也能增强角色的防御力。

脚——脚上的靴子也可以增加防御力。

脖子——项圈和项链具有保护你的弱处的能力，但是只能戴一个。

手指——戒指往往具有魔法的保护力量，可以同时戴两个。

行囊——在物品栏下方的最大的方框就代表行囊，可以放下各种尺寸的不同物品，仔细的安排不同尺寸的物品的位置，使它可以放下更多的物品。但是行囊的容量毕竟是有限的，所以有时候你需要去决定哪些物品需要留下来，哪些应该卖掉或抛弃。

将鼠标指针移到某个物品的上方不动，过一会屏幕上就会跳出一个窗口告诉你有关它的一些资料。

单击物品栏中的任何一件物品就可以将其拿起来，你的鼠标指针也变为这个物品，再单击又可以放下它，如果这时你是在游戏画面上单击，物品就被抛在地上了，如果是在物品栏中其它的物品上单击，这两个物品的位置就会交换，而在物品栏的代表行囊的空白处单击就可以再将它放下了。

在角色身上装备武器、盔甲和其它的东西，只需要拿起相应的物品后单击物品栏上方的相应的身体部位的空格。

注意如果屏幕上物品栏画面是打开的，这时你从地上拾起一件物品，那么它不会被自动装进你的行囊，而需要你自己将它放进去。

你可以喝下行囊中的药水，使用卷轴上的魔法，学习魔法书上记载的内容，只要你在物品栏中右击它们。

物品栏上的另一个项目显示出行囊中的金钱的数量。用金钱可以在特定的NPC那里买到物或获得服务。金色的按钮是你决定在地面上扔下多少钱，

留下多少钱,或者拿出多少钱用于与其它的玩家进行交易。你能携带的金钱的总数由你的角色的等级决定。

单击物品栏中的关闭按钮就可以关闭物品栏画面。在任何时候,你都可以使用空格键关闭屏幕上的小画面,包括物品栏画面。

腰带

腰带的最大作用在于是你的角色可以迅速的使用你找到的或者买来的药水。在面板的中间有四个小方格代表腰带上的小口袋。每个小格里可以放下一瓶药水或一个卷轴。大的腰带有着更多的口袋,要显示这些口袋,只需要将鼠标指针移到腰带上,就会弹出一个窗口显示这些增加的口袋的存在。你也可以按下'键用来打开或者关闭这些额外的口袋。

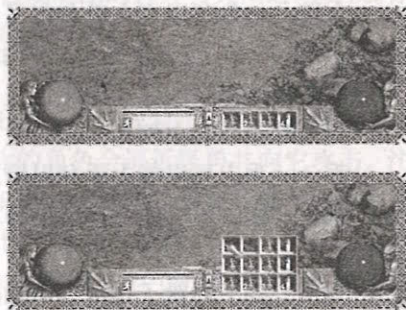
在游戏的开始你的角色腰带上会有两瓶医疗药水。右击它们就可以喝下药水。键盘上的1234键分别代表着这四个口袋,按下这几个快捷键是一种快速使用口袋里的物品的好方法,就相当于右击相应的格子。

大的腰带还有其它的好处。如果你使用了口袋里的药水或卷轴,在它上一行格子里的物品将会自动落入原来的这一格里以取代消耗了的那个物品。如果你的有快捷键代表的口袋里有某种药水或卷轴而你又拾到了相同的,拾到的将会自行放入这一个的上一行的格子里,直到装满腰带上的口袋为止,再拾到的就会装入行囊。拾到的生命和魔力药水将会自动首先放入你的腰带中。你也可以将卷轴同样的放入腰带里,但它们不会自动的被放进去,除非在最下的一行的格子里已经有了同类的物品,它们才会被放到那一格上方的格子里。

运用技能和魔法

使用鼠标的左键和右键,可以让你的角色运用各种技能与魔法。你可以通过左右两边的行动按钮来改变左右键所代表的技能或魔法。

单击这两个图标会弹出一个菜单显示出目前可用的各项技能和魔法,一般的右键代表当前激活的技能与魔法,而左键代表直接



的攻击方式。每当角色学会一项新的技能或者魔法,它将被显示在该菜单上。

一个运用行动图标的极好的例子就是使用投掷技能扔出臭气药水。有的药水可以用作武器进行攻击,撞到东西就爆炸或者散出一片有毒的云雾。首先单击右边的行动图标,再弹出的菜单中单击投掷图标,再在物屏栏中的手臂那一格放入臭气药水。这样,在你按下右键的时候,你就可以向你选定的目标投掷臭气药水了,只要你还有这种药水,你可以一直投下去。

有一个迅速的在不同的技能间切换的方法就是为你常用的技能设置快捷键:单击行动图标打开技能菜单,将鼠标指针移到相应的技能图标上然后按下键盘上的按键,可以使用的是F1至F8键,在设置好之后按下空格键结束。完成以后,你再想在不同的技能间切换就只需要按下你设置的快捷键就可以了,行动按钮上的图案也会变为所切换到技能图案,而鼠标按钮所代表的意义也就改变了。

注意:并不是所有的技能都会显示在行动按钮上。某些潜在的技能,如女巫的温暖,在你需要这项技能的时候会持续的产生影响,但是它并没有显示在技能菜单中。

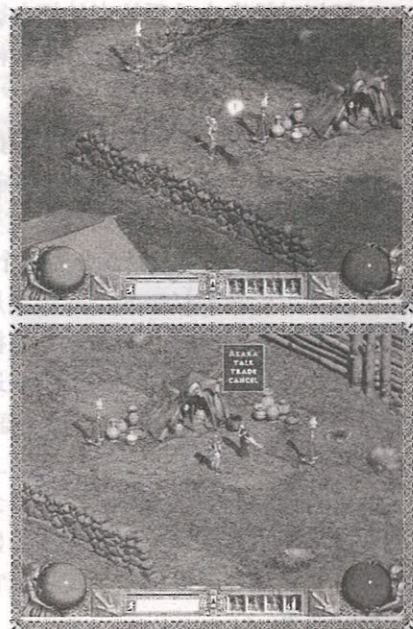
城镇的周围

与城镇居民(NPC)的相互作用

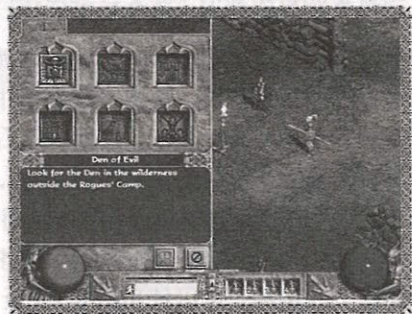
城镇居民的作用在“暗黑破坏神2”游戏中是相当重要的。有的会告诉你有关的事情和住在神殿的人们,有的则能为你提供冒险生涯里所需的物品和服务。

紧急消息——在头上带有“!”的NPC意味着他们有紧急的消息要告诉你,通常这些消息都是非常重要的,有的是为你的任务提供线索,有的则是能使剧情发展下去的重要信息。一旦你遇上这样的NPC,你就应该走近他听他要对你说的话。

将鼠标指针移到某个NPC身上,他将会以高亮度显示,单击他,你的角色就会向他走近并与他对话。注意并不是所有的NPC都愿意与你对话,他们往往并没有什么重要的消息要告诉你。



作用菜单——在和一个城镇的居民进行过第一次对话后，再次单击他就会弹出一个小的菜单，根据对象的不同菜单上所提供的功能也会有所不同，有的功能是买卖物品，有的是提供服务，有的则仅仅是再进行对话。关闭这个菜单的方法是单击游戏画面中其它的位置让你的角色离开那个 NPC，或者按空格键或 ESC 键。



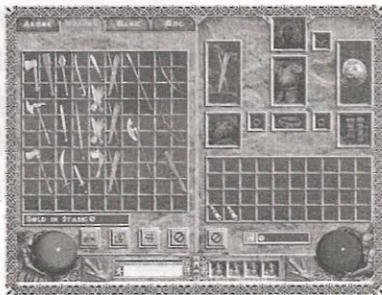
任务栏——有的 NPC 会要求你为他们完成某项任务，或者你在冒险经历中会遇上某件任务。每当你得到一件任务，在游戏画面的左下角就会出现任务按钮。单击这个按钮就会打开任务栏。在任务栏中记录下了你所接到的各项任务及完成情况，以及下一步应该去做些什么。你还没有接到的任务将会以浅灰色显示，单击某项任务可以使其显出不同的颜色，再单击任务栏下方的！按钮就会播放有关这个任务的对话。

任何时候发生重要的事件都会影响任务栏中的状态。任务按钮在游戏画面的左下角，单击它就可以打开任务栏察看新的信息。

买卖物品

在游戏中，你将会遇到有的城镇居民能够买卖物品或者为你提供服务。要实现这些功能，你必须首先打开特定的 NPC 的作用菜单并选择菜单中的交易或交易 / 修理选项，这样就会出现买卖画面。

买卖画面——买卖画面分为两个部分：左边是卖主的物品栏画面，而右边是你的角色的物品栏画面。在卖主的物品栏画面顶部有几个标签，单击它们可以使这个画面在不同类的物品间切换如武器、盔甲、魔法等其它物品。将鼠标指针移到卖主的物品上，该物品的名称、价格和特性将会被显示出来，移到你自己的物品上，则会显示出如果将它卖出可以得到多少钱以及它的名称和特性等。



如果要买进某种东西，简单的单击该项物品，就会弹出一个小的对话框，询问你是否确定要买下这件物品，单击是（当然首先你要有足够的金钱）这件物品就会出现在你的物品栏中。所花费的金钱将自动从你的总金钱数里扣除，包括你储存的金钱。右击该物品将会直接卖下而不会再询问你是否确定。

要卖出一件物品，单击拿起它再单击放入卖主的物品栏中就可以了。

另一个买卖物品的方法就是使用买卖画面中的买和卖按钮。



买按钮——单击该按钮，你的鼠标指针将会变成一个实心箭头，在相应的物品上单击就会买下这件物品，只要你有足够的金钱，就会弹出一个窗口确定这次交易。



卖按钮——单击该按钮，你的鼠标指针将会变成一个空心箭头，在相应的物品上单击就可以卖出这件物品。同样也会弹出一个窗口确定这次交易。



修理按钮——有的卖主同时也能修理损坏的武器和盔甲，这类物品的耐久程度都是有限的，在你使用这类物品的时候它们会慢慢的磨损，有时在战斗中遭到损坏。当它们毁坏后，必须经过修理才能再一次使用。

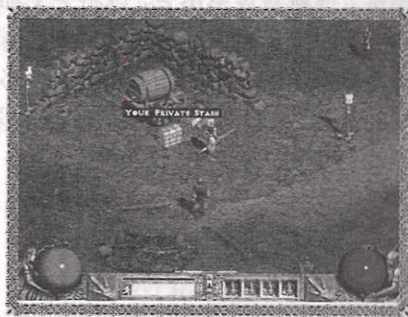
当你的物品损坏到一定的程度，在屏幕的右上角会出现相应形状的图标，用黄色和红色表示它们损坏的程度。当你看到这种图标的时候，就表示你的物品已经需要修理了，你可以打开物品栏，将鼠标指针移到该物品上察看它受损的程度。

如果某个卖主能够为你修理，在买卖画面中就会有一个修理按钮，单击它，鼠标指针就会变成一个锤子形状，再单击损坏的物品你就可以修理它了。将会弹出一个窗口显示修理所花费的金钱。

物品储存

在你最开始进入游戏的地方有四个物体，其中有个巨大的箱子，那就是你的储存之处。那时一个稳定、长期而又安全的地方，你可以将昂贵的物品和金钱存放在那里。

单击箱子就可以打开你的储存，类



似于买卖画面，屏幕左边是你的储存，与你的行囊的画面相似。将物品从身上拿起放到储存的方格中就可以将其存放下来了。

单击你的物品栏中的存款按钮，就会跳出一个对话框询问你想把多少金钱放进去。单击储存画面中的取款按钮，就可以将存放的金钱取出带在身上。事实上在进行交易的时候存放的金钱和身上的钱一样的使用方便。每当你进入到游戏的新的部分，你能存放在箱子里的钱数就会增加。

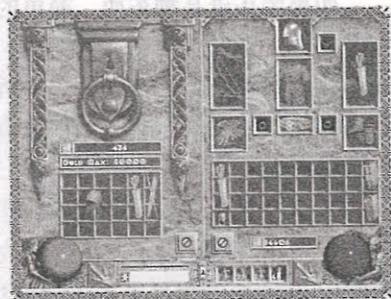
你可以在那里保存你想要保留的物品，但是不要因此浪费你的物品栏中的宝贵的空间。扔在地面上或城镇中的物品会在几分钟内消失。

路标

神殿的世界十分的巨大，在城镇和野外的地区之间往往有遥远的距离，在罪恶之战中，郝瑞垂姆发明了一种魔法用来为旅行者指路。这种魔法曾经长期被遗忘，但是由于它本身不可忽略的价值，它还是被继承下来了。

在每个城镇以及其它的地方，在游戏的各个部分，你都有可能找到路标。单击它们，屏幕上会出现一个路标菜单，显示出各个目的地的列表。

路标菜单——在这个菜单里下指出所有你能够去的地方。每当你遇见一个路标，你就应该单击它，以将它上面记载的内容纪录到你的路标菜单中。在菜单中，你没有到达过的地方以灰色显示。单击以蓝色显示的地方可以使你跳到那个地方，你也可以使用菜单中的部分列表进入游戏的其它部分，你的路标菜单将作为你的角色信息的一部分被保存。这样在你下一次在进入游戏时你可以迅速的跳过你已经经过的地方。



人物角色的升级

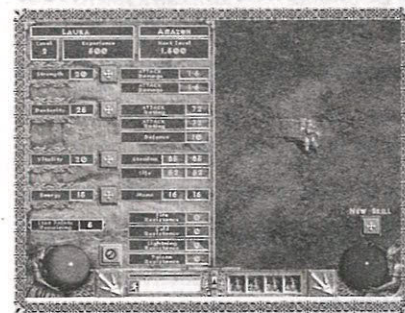
获得经验值和升级

“暗黑破坏神2”游戏中的一个重要的目标就是培养你的角色。在整个游戏中，每当你经过了战斗，你都会获得一定的经验值。而当你的经验值积累到一定的程度，你的角色就会上升一个等级。你可以察看你的经验栏从而知道你的角色还需要多少的经验值才能上升到下一级。经验栏就在耐力栏的上方。每当这一栏填满，你的角色的等级就会上升。将鼠标指针移到经验栏上你就能知道你现在的经验值是多少以及你还需要多少的经验值才能升级。

当你的角色的等级上升，生命和魔力球就又会充满。同时你还得到了一定的点数使你可以用来改进你的角色的各项属性。这时屏幕上会出现两个按钮：状态按钮和技能按钮，单击它们就会出现画面使你可以将这些点数加在角色的属性项目和技能项目上。

角色属性

每当你上升一级，你就会获得五个点数让你可以加在角色的四项属性值上。这四项属性就是：强壮、敏捷、活力和精力。单击状态按钮就可以打开角色的属性画面。或者在任何时候按下A或C键或单击小面板上的角色按钮也可以。



升级后，在属性画面上的四项属性后都会有一个+号，每单击一次这个+号就意味着相应的属性值增加一点。当你用完你可以增加的点数，+号和游戏画面上的状态图标就会消失。

注意：点数是有限的，所以怎样使用要仔细考虑。

为了帮助你决定如何使用这些点数，你可以将鼠标指针移到这四项属性上看一下跳出来的简短介绍。

等级——这是你的角色的当前的等级，新的角色在一开始都是一级。

经验值——这是你的角色获得的经验多少的数量的表示，每当你或你的战友在战斗中杀死怪手都会获得一定的经验值。

下一级——这栏中的数值表示你的角色要达到下一个等级还需要多少的经验值。

强壮——这项属性决定你在攻击中能够给予敌人多大的伤害，同时也影响你能够使用什么样的武器和盔甲。在这项属性附近显示的攻击力同时也取决于你的在左右行动图标中选择的攻击方式。

攻击力——上方的指标显示你的左键代表的技能的攻击力，下方的则是右键代表的技能的攻击力，这个数字越高，你在每次攻击对敌人造成的伤害就越大。如果某个指标是空的，那么就说明相应的行动图标是空的或者选中的技能不能给敌人造成直接的伤害。

如果角色是野蛮人武士，可以双手同时使用不同的武器，那么在一项指标里就会显示两个数字，分别表示两个不同的武器每次攻击造成的伤害。

敏捷——敏捷也是决定装备何种武器的因素。它同时也决定你在肉搏和远程攻击中击中敌人的概率，也影响到你抵御敌人攻击的能力。就是说决定了你的角色的攻击率与防御率。

攻击率——同样也有两个不同的指标分别代表左右两个键代表的技能的攻击率。数值越高，在攻击时击中敌人的概率就越高。魔法攻击没有攻击率指标，所以如果某个行动图标选择的是此类技能，相应的指标为空。

同样，在游侠的上方的指标中会有两个数字。

防御率——代表你的角色在战斗中能够避开敌人的攻击的概率。这个指标越高，你能避开敌人的攻击的可能性也就越高。用你的鼠标指针使其以高亮度显示的数字，就是与你的角色同等级的怪兽攻击你时，你能躲闪的概率。

活力——活力决定你的角色的生命值的多少以及能够多长的时间连续奔跑。

生命——这里的数值就是角色的生命之能够达到的最高的点数。角色的生命值的多少说明了他受伤的程度，当生命值为0时就意味着角色的死亡。生命值不能自行恢复，只有在喝下医疗药水或者拜访有医疗能力的NPC或者使用某种特殊技能的时候才能够恢复。

精力——决定你的角色最高能拥有多少的魔力。

魔力——魔力来源于角色精神上的力量，每次你使用某种技能，魔力就会

有一定的消耗，例如女巫的火球或者野蛮人武士的双手挥舞。当你的魔力用尽，你就不能在使用任何的魔法或特殊技能。魔力会随着时间的过去而慢慢恢复。

剩余点数——告诉你还有多少的点数可以用来增加角色的属性值。每当你上升一级你就会得到五点。

火系抵御能力——显示你抵御火攻的能力，这项值越高，你每次遭受火攻时所受的伤害就越小。

冰系抵御能力——显示你抵御寒冷攻击的能力，这项值越高，你每次遭受寒冷攻击时所受的伤害就越小。

电系抵御能力——显示你抵御雷电攻击的能力，这项值越高，你每次遭受雷电攻击时所受的伤害就越小。

抗毒能力——显示你抵御毒品攻击的能力，这项值越高，你每次遭受毒品攻击时所受的伤害就越小。

通常这些数值会用白色显示，但如果某种属性或指标受到了某种魔法或有魔力的物品影响，就会以蓝色显示。

技能升级树

每当你的等级上升，你也会获得新的技能点数。技能是在你的角色身上的超自然的能力。选择不同的技能途径，你就有许多不同的机会培养你的角色，使你获得不同的游戏经历。

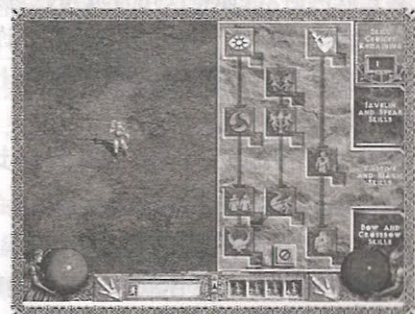
单击新的技能图标打开技能的树状图，或者用T键或单击小面板上的技能图标。

各项技能按照他们之间的关系以树枝状显示，你的角色已经掌握的技能分为三个部分，单击该画面右边的标签就可以显示相应的部分。

所剩技能点数——显示你还有多少的点数可以用来改进你的技能。

技能——用鼠标使某项技能的图标以高亮度显示就会弹出一段对该技能的说明，会告诉你这项技能能做什么、有效距离是多少、会给敌人造成多大的伤害、它的准确度、以及需要消耗的魔力值。如果你在该项技能加上了一点，那么说明中的各项数值也会有相应的变化。

单击某项技能，就可以在该项技能



上加上一点,在没有点数时单击它意味着将其设定为右边行动图标里的内容。

在增加技能的点数时要注意的有时增加已经很熟练的技能的点数会比学到的新的技能更加的有用。

注意:每项技能都有着自已的作用和背景及特性,所以在改进技能时要注意选择、多加考虑。

新的角色往往只有几项初级的技能,在你升级并掌握了某些作为前提的技能后基础的后你会掌握新的技能。沿着树状图的细线阅读各项技能的说明,你会明白要掌握某些技能时哪些技能是必须要先掌握的。

赢得游戏和难度选择

仅仅是完成了地狱中的各项任务并不意味着游戏的结束。“暗黑破坏神2”游戏提供了三种不同的难度:普通、噩梦与地狱。在你完成了普通难度的游戏之后,你的角色才能选择进入噩梦难度的游戏。而在噩梦之后还有地狱!当你进入更高的难度时,游戏中的地形将重新随机生成,又会充满了更可怕的怪物、诱人的金钱。你可以再如你所愿的继续培养你的角色。

多人联网游戏

享受“暗黑破坏神2”游戏的更多的乐趣的方式就是与其它的玩家一起参与这个游戏,在主菜单上有两个联网游戏的选项:BATTLE.NET和其它联网游戏。在BATTLE.NET上你可以发现数以千计的游戏玩家等着你和他们一起携手作战(或者相互对抗)。如果你选择的是BATTLE.NET选项,你使用的将是区域角色,这种角色的资料信息储存在BATTLE.NET的服务器上。如果选择的是其它联网游戏,你将使用开放角色进行游戏,其资料信息和单人游戏一样储存在你自己的电脑上。其它联网游戏允许玩家通过因特网和BATTLE.NET的服务器或者在支持TCP/IP协议的网络上进行网络游戏。本节将会详细介绍这方面的信息。

在BATTLE.NET上玩“暗黑破坏神2”的游戏

BATTLE.NET是暴雪公司建立的在线游戏网络。它为世界各地的游戏玩家提供了一个用于会议、聊天、一起冒险的地方。如果你从未玩过联网游戏,BATTLE.NET就是你最为方便快捷的在线玩暴雪公司的各种游戏的地方。注意你必须要有能够让你联接BATTLE.NET服务器的因特网服务供应商(ISP)。虽

然BATTLE.NET是免费的,但是你还向你的ISP缴纳正常的费用。

连接到BATTLE.NET

要想连接到BATTLE.NET,在游戏的主菜单里单击BATTLE.NET按钮。然后你必须用你在BATTLE.NET上建立的账户名和密码登录进入。如果你还没有,那么请首先单击建立新账户按钮以创建新的账号,在你创建了你的新账户以后你就能自动的连接BATTLE.NET了。

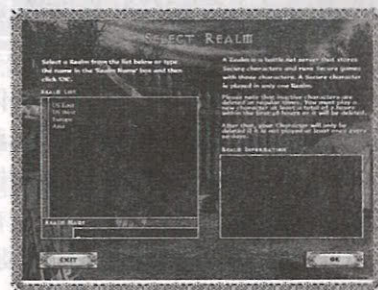
在BATTLE.NET上选择或者创建新的区域角色

区域角色是指在BATTLE.NET上建立的“暗黑破坏神2”的游戏中使用的角色,并且不能用于单人游戏或者开放式或TCP/IP联网游戏。区域角色的资料储存在BATTLE.NET的服务器上。区域角色可以避免在其它的方式游戏中存在的修改,黑客以及其它的一些干扰。区域角色只会储存在服务器上相应的区域里,不论你使用任何一台计算机,只要你联接进入BATTLE.NET,你就可以使用他们。在BATTLE.NET上存在着几个不同的区域,每一个处在世界的不同部分。每个区域都对应于不同的服务器,选择离你最近的服务器连接可以让你得到最佳的游戏效果。

注意:你不能将任何一个建立在区域里的角色传送到另一个区域中使用。所以你在选择区域时可以先察看你的朋友在那个区域里然后选择进入。

如果你是第一次进入BATTLE.NET上的“暗黑破坏神2”的游戏,你将会被要求建立一个新的角色,在选择画面里选择并给你的角色起名,然后就会出现区域的列表,单击任一个区域察看它的说明,选定了某个区域后按下确定按钮就可以了。

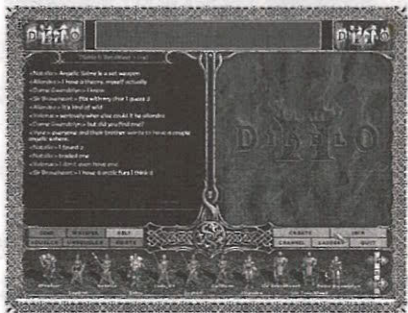
用一个BATTLE.NET的账户,你最多可以创建8个不同的区域角色,你可以在选择画面里选择使用哪个角色进入游戏。每个角色都列出了姓名、等级和他们分别属于哪个区域。如果你想再创建新的角色你可以单击列标顶部的新角色按钮。在这一切都已经完成了以后,你就进入了聊天室,在这里你可以遇见



其它的玩家并和他们聊天, 以及创建还是加入一个游戏。

BATTLE.NET聊天室

在你联接进入BATTLE.NET后, 并选择了你使用的角色之后, 你就进入了“暗黑破坏神2”游戏的聊天室, 代表其他玩家的肖像会排列在屏幕的底部。如果玩家太多, 无法一次显示下来的话, 你可以使用滚动条来显示没有显示出来的其它玩家。将鼠标指针移到某个肖像上将会显示出该玩家的用户名、角色的类型和等级。单击某个肖像, 代表选择这个玩家, 右击某个肖像就会弹出一个小的属性框。在这里你可以与其它的玩家商量, 决定是加入或者还是创建一个游戏。你还可以在这里看到最顶尖的玩家的角色的最高等级。



聊天窗口显示在屏幕的左边, 在右边有滚动条。在聊天窗口的下面是你的信息栏, 和在聊天常用的6个按钮——发送、耳语、表情、屏蔽、解除屏蔽和帮助。

发送——单击信息栏然后用键盘在信息栏中输入了信息以后, 单击这个按钮就可以将信息发送出去, 并被在聊天室里的所有玩家看到。

耳语——单击信息栏然后用键盘在信息栏中输入了信息以后单击玩家列表中的某个肖像, 再单击这个按钮, 你输入的信息就会发送给相应的玩家并只能被他看到。

表情——允许你用文字表现出某种行动并被整个聊天室看到, 比如DOOMHAMMER 想要对其它的玩家表示欢迎, 那么他就在信息栏里输入WAVES HELLO, 再单击这个按钮, 那么聊天室里的所有人都可以看到DOOMHAMMER WAVES HELLO。

屏蔽——拒绝接受某个玩家的信息, 单击某个玩家的肖像, 使其以高亮度显示, 然后按下这个按钮, 从此以后你就不会再看到这个玩家发出的各种信息。

解除屏蔽——允许接受被屏蔽的玩家的信息, 使用方法与屏蔽相同。

帮助——显示“暗黑破坏神2”聊天室的帮助文件。

接着在下面的空白处是供你输入你想要发送的信息的地方, 聊天窗口右边的滚动条使你可以看到以前所说的内容。

不同的信息以不同的颜色表示:

灰色——玩家加入或者离开了聊天室, 输入/D2NODIFY可以打开这类信息的显示。

白色——代表你对在聊天室里的所有玩家所说的话。

金色——别的玩家对所有玩家说的话。

绿色——你对特定的玩家的耳语或别的玩家对你的耳语。

蓝色——玩家在聊天室里发出的表情, 或者BATTLE.NET发出的特殊信息。

红色——BATTLE.NET发出的错误信息。

在屏幕的右边显示的是对游戏、阶级和其它的聊天室的信息, 并通过下力的五个按钮提供对这些对象的控制:

创建——允许你创建一个新的“暗黑破坏神2”游戏, 你可以给这个游戏设定密码以限制其它玩家的加入, 也可以输入有关它的一些说明文字, 还有这个游戏里能够容纳的最多的人数。如果你曾经在这里用这个角色完成过整个游戏, 你还可以设置游戏的难度。

加入——带出一个你可以加入的游戏的列表。在每个游戏的名字的后面会列出游戏的难度和现在有多少玩家在里面。有密码保护的游戏不会被列入其中, 你需要输入游戏的名字才能够加入。选择好一个游戏再单击加入按钮就可以加入游戏了。

聊天室——这儿显示出你可以加入的聊天室的列表。你可以在这里选择一个聊天室或者输入聊天室的名称后单击确定加入。如果你输入的名字不存在, 那么你就创建了一个新的聊天室。这些由玩家自己创建的聊天室并不在聊天室列表中列出, 其它的玩家也只有输入了该聊天室的名字之后才能加入。

排行榜——分为两个部分: 标准和得分标准排行榜列出在这个区域中经验值最高的几个玩家角色, 而得分排行榜列出得分最高的几个玩家角色。

退出——单击该按钮就退出了聊天室画面回到角色选择画面。

其它联网游戏

你也可以利用BATTLE.NET用开放角色进行游戏。开放角色包括了单人游戏角色, 以及其它的在其它联网游戏功能下创建的角色。

开放角色储存在你自己的计算机上, 不能用在BATTLE.NET的区域里。在

开放的游戏一个玩家的计算机作为服务器,其它的玩家连接到这台计算机上。由于暴雪不对储存在本地硬盘上的角色负责,也由于服务器本身也参与游戏,所以开放角色与区域角色相比容易受到其它的玩家的非正常的干扰。但是开放角色的优点在于可以使用单人游戏中的角色去参与联网游戏,并还可以继续使用这个角色进行单人游戏。

在主菜单上单击其它联网游戏,选择开放的BATTLE.NET,登录进入,然后选择或者创建角色,进入聊天室与其它的玩家商量,加入或者创建一个游戏。TCP/IP

你也可以不用BATTLE.NET进行联网游戏,而在支持TCP/IP协议的局域网上,或者通过你的ISP在因特网上进行。在这种情况下,必须要有一台计算机充当服务器,其它要与之相连的玩家必须知道这台计算机的IP地址。一旦决定某台计算机作为服务器,其它的玩家必须输入其IP地址与其相连才能进入游戏。注意即使是作为服务器的计算机也可以用来参与游戏,而并不需要有一台额外的计算机专门作为服务器。

建立一个这样的游戏,首先在主菜单单击其它联网游戏,再单击TCP/IP游戏。你可以选择做主机或者是加入已经创建的游戏。要成为主机,单击创建游戏按钮(你自己的计算机的IP地址也显示在这个画面上)。你可以选择已经存在的角色或再创建一个新的角色来开始新的游戏。当这个游戏已经开始,其它的玩家单击加入按钮并输入你的计算机的IP地址就可以加入这个游戏了。

多人游戏

在“暗黑破坏神2”游戏中,角色、任务、物品、怪兽以及过关,在单人游戏中和在多人游戏中并没有什么不同,但在多人游戏中你还可以组织团队,交易物品,与其它的玩家发生战斗或者是在游戏中与他们交流。

在游戏中聊天

在你的游戏中按下ENTER键就可以开启聊天窗口——一个透明的小窗口,你可以将你想要说的话输入到这个窗口中。然后再按下ENTER键,这些话就会显示在你的游戏的画面上,同时也显示在这个游戏中的其它玩家的游戏画面上。其它玩家发送的消息也会显示在你的游戏画面中,消息最终会在游戏画面上滚动消失,要想看到游戏中过去聊天的内容,单击小面板中的消息按钮或按下M键就可以了。

如果你想把一段话象一个标题一样显示在你的角色的头顶,那么在输入这段话的最开始先输入一个!号,例如如果你在聊天窗口中输入了!HELLO, DOOMHAMMER,在你的角色的头顶就会出现一行HELLO, DOOMHAMMER。一些BATTLE.NET上的格式命令也可以用来帮助你传送消息。参考BATTLE.NET中的帮助文件就可以得到一个这类命令的详细列表。如果你想向不在你的当前游戏中的某个玩家发送消息,你需要在输入消息时先利用他在BATTLE.NET上的用户名确定他的位置,在消息的前面加上/MSG<用户名>“暗黑破坏神2”中也提供了一些已经组织好的语句用于使你能够快速的与其它玩家进行沟通,当你按下这些数字键时,下面的一些话就发出去了:

0——救命!

1——跟着我

2——给你

3——谢谢

4——对不起

5——再见

6——去死!

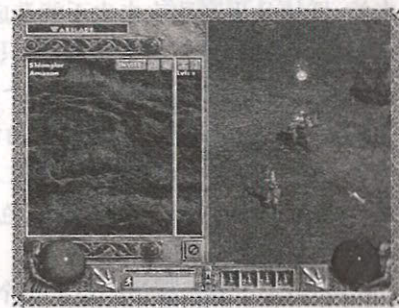
组织团队

在多人游戏组织成为一个团队也是一个游戏的好办法,在一个团队中,成员分享得到的经验值与金钱,相互依靠战友的力量共同克服难关。要组合团队首先要单击小面板上的团队按钮或按下P键打开团队菜单。

在这个菜单里显示出当前游戏中所有的玩家的列表。在列表中每一个玩家的旁边都有一套按钮:

邀请——邀请相应的玩家加入你的团队,当你发出了邀请,这个按钮变为撤销按钮这时单击它就会撤销邀请。从另一个方面来说,如果该玩家邀请你加入它的团队相应的按钮会变为接受按钮,这时单击它就可以加入这个团队。

敌对——在城镇中玩家可以单击这个按钮使自己与相应的玩家处于敌对状态,然后到了野外就可以不择手段的攻击并杀死相应的角色。这个按钮只有在城镇中才能



使用,而且也只有对9级以上的角色才能使用。

同意——这个按钮的作用在于允许相应的玩家处理你的角色的尸体,这项功能在你的角色不幸死亡后而你又需要其它玩家的帮助去找回尸体的时候特别的有用。

缄默——这一项可以使你所说的话不被该玩家看到。

屏蔽——单击它可以阻断该玩家向你发送的消息。

当你处于一个团队的时候,得到的经验值根据不同角色的等级的高低分配,等级低的角色并不会比等级更高在战斗中作用更大的角色得益的更多,而拾到的金钱,不论是谁拾到的,则公平分配。

与其它玩家进行交易

在城镇中,“暗黑破坏神2”为玩家提供了交易物品的方式。要与某个玩家进行交易,首先要单击这个角色打开交易窗口。

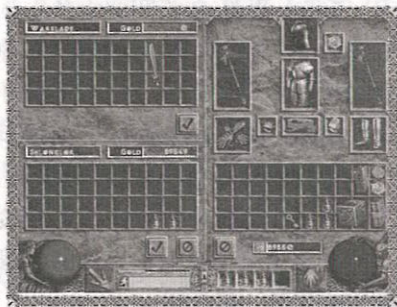
交易窗口由几个部分构成:右边是你自己的物品栏,左边又分为两个区域包括了一个用来讨价还价的区域。要拿出物品进行交易,只需要单击该物品然后将鼠标指针移到左边的方格中再单击。另一个玩家出的价钱就会显示在你自己的画面的议价栏里,你可以在这里和他讨价还价。

在你认为价钱合适后,单击接受按钮,这件交易就完成了。如果交易谈不拢,按下撤销按钮就可以取消这次交易了。

成为敌手

一般的,游戏中的角色是无法互相攻击的,即使是用魔法攻击也不能造成伤害。但如果你想要攻击某个玩家,或者欺负弱小,或者给别人制造麻烦,你只有先将他设定为敌人。在团队菜单中的敌对按钮起的就是这个作用。但是这个按钮只能在城镇中使用,并且只能将9级以上的角色设定为敌人。一旦两个角色成为敌对关系,他们就可以互相攻击造成伤害。如果某个玩家将你设定为敌人,游戏会对你发出警告,作为附加的告警,这个角色在你的自动地图上以红色的X表示,同时代表他的图标也会显示在你的游戏画面的右上角。

注意:你一旦在城镇中设定某个角色为敌人,原先你所建立的回城魔法门将会全部消失,你也不能再使用敌人建立的回城魔法门。



多人游戏中的任务

所有的单人游戏中的任务在多人游戏中一样存在,但是多了些你需要知道并遵守的规则:

+当你加入一个游戏,只有游戏的创建者还没有解决的任务还可以去做。

+当你处在一个团队中,也许其它的成员完成了一个任务,而你此时并不在附近。但是也相当于所有的成员,包括你,完成了这个任务,所有的成员都将分享为此所得的回报。但是你必须要与这个成员在游戏的同一关才能够分享。

+即使你不是某个团队的成员,其它的角色在完成某项任务后,你也会得到通知,同时这项任务对于你来说就无法再去做了。

+每一个新的角色加入游戏都会使游戏的难度提高,只有两个角色的游戏肯定比有五个角色的游戏简单,人越多就会使玩家不得不分工合作以完成一项任务。然而完成任务后得到的经验值和金钱也更多。

核心角色

当你在BATTLE.NET上用区域角色完成了整个游戏之后,你就会增加一项功能使你可以创建一个核心角色。单击核心栏就可以创建一个核心角色并为之起名。核心角色与普通角色的不同之处在于只有一条生命,一旦死亡就离开了游戏。

核心角色是专门为那些习惯于在危险的边缘打滚的游戏玩家设计的。他们会被记录在BATTLE.NET上的特别的排行榜内,并以他们的名字获得特殊的荣誉。他们的名字将以血红色显示。

注意:暴雪公司对你的核心角色不负有任何的责任,一旦你创建了一个核心角色进行游戏,暴雪公司不会为由于任何的原因包括网络问题、游戏BUG、天意、你的小妹妹等等造成的核心角色的死亡、丢失负有任何的责任。仔细阅读最终用户协议,暴雪公司不会、也永远不会去恢复你丢失或死亡的核心角色的,你也不用再说了,哈哈哈哈哈,反正我们也听不到。



diablo II 快速参考

基本游戏控制

ESC ——控制 ESC 菜单的打开 / 关闭, 退出其他的菜单。

左鼠标键——根据情况执行“智能化”的操作:

- + 点击地面上的一点可以走到那一点
- + 在怪物上点击并按住不放就会反复的攻击它, 直到你松开鼠标或怪物死掉
- + 捡起 / 放下地面上, 装备栏里的装备
- + 操作神祠, 门和财宝箱
- + 与 NPC 交流——交谈、交易、赌博、雇用和渗透

右鼠标键——根据情况执行“智能化”的操作:

- + 在一个选定的区域执行当前赋予鼠标的技能;
- + 喝下指定的药水
- + 激活卷轴或书册

方向键——滚动屏幕

可定制的游戏控制

H ——显示帮助屏幕

A(或 C)——控制角色属性屏幕开 / 关

B(或 I)——控制背包装备屏幕开 / 关

P ——控制同伴屏幕开 / 关

M ——控制信息纪录开 / 关

Q ——控制任务纪录开 / 关

ENTER ——开 / 关游戏中的交谈面板

TAB ——控制自动地图开 / 关

HOME ——自动地图居中(当 numlock 关闭时)

T ——控制技能树屏幕开 / 关

S ——控制鼠标键功能按钮面板的开 / 关

F1 直到 F8 ——准备(或设置)赋予鼠标左或右键的技能。这样设置: 打开技能菜单, 然后把鼠标放置在将要赋予一个热键的技能上。当光标还在那个技能图标上时按下期望的热键。

~ ——控制一块区域放大 4 倍的开 / 关

1,2,3,4 ——使用物品槽中的装备

CTRL ——按住可以跑动

R ——控制自动跑动模式的开关

SHIFT ——当点击鼠标键时按住可以原地使用技能

ALT ——加亮所有掉在地面上的装备

SPACEBAR ——取消所有的打开屏幕和面板, 回到游戏

数字小键盘 ——语音交流(紧接着 numlock 状态为 on)

0 ——玩家角色说 "Help"

1 ——玩家角色说 "Follow me."

2 ——玩家角色说 "For you."

3 ——玩家角色说 "Thanks."

4 ——玩家角色说 "Sorry."

5 ——玩家角色说 "Bye."

6 ——玩家角色说 "Die!"

鼠标轮上 ——在右鼠标键功能槽里所有被赋予热键的技能中向上滚动

鼠标轮下 ——在右鼠标键功能槽里所有被赋予热键的技能中向下滚动

N ——清除文本信息

PRINT SCREEN ——以 "screenshotx.jpg" 的命名形式把屏幕储存在 D2

目录中

Z ——控制所有同伴肖像开 / 关